

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO
GUÍAS DOCENTES 2018/2019. 2º SEMESTRE

Programación en CSS. Gestores de Contenido.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Breve descripción
 - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
 - 4.1. Generales
 - 4.2. Transversales
 - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
 - 5.4. Actividades evaluables
 - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA



1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Programación en CSS. Gestores de contenido.
Tipo	Optativa
Materia	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	4º curso, 2º cuatrimestre
Nº créditos ECTS	6
Horas lectivas semanales	3,5 de clase + 1,5 de ADD
Horario de impartición	El que aparezca en la web oficial del centro
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Larraz Plaza, Ismael	Tecnologías aplicadas al Diseño	ilarrazplaza@gmail.com

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

La asignatura ofrece una profundización en los contenidos de la asignatura impartida en el 3er curso segundo semestre. Introducción al diseño fluido y responsivo. Utilizando Media Queries conseguiremos que nuestro producto web se adapte y pueda ser visualizado correctamente en todo tipo de medios y dispositivos.

Animación CSS, transiciones y efectos visuales, creación de diversos tipos de menús, visualización y ocultación de elementos. Uso de librerías JQuery, para crear efectos de animación CSS avanzado y tipo Parallax. Gestores de contenido.

2.2. Contextualización

La asignatura se enmarca en el cuarto curso de la especialidad y dentro del área de la optatividad. Pretende aportar al alumno una profundización en cuestiones referente a herramientas informáticas tratadas a un nivel más básico en cursos anteriores. Supone una posibilidad de desarrollo, investigación personal y especialización en el manejo de estas herramientas informáticas propias de la actividad del diseño, todo ello con el fin de mejorar sus habilidades y capacidades de resolución y comunicación de sus propuestas de diseño.

3. CONTENIDOS

- 1.- Introducción.- Utilización de Media Queries. Diseño fluido y responsivo. Adaptación de recursos multimedia a diseños responsivos.
- 2.- Css avanzado. Efectos de color, sombras, transparencias. Animación. Uso de sprites. Pseudo-classes.
- 3.- Gestores de contenido. WordPress, diseño y modificación de plantillas



4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

CGD-2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CTD-4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

CGD-18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CGD-20, Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos

4.2. Transversales

CTD-4: utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

4.3. Específicas de la especialidad

CEDG-11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEDG-12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los contenidos y habilidades de los bloques temáticos.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD): sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.

Trabajos individuales:

Trabajos de clase: el alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Trabajos de ADD: propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible, de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los periodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.



5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de tutorías individualizadas o ADD) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura.

La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

Bloques temáticos:

1. Adaptación a web fluida de una web pixel-perfect realizada con anterioridad (trabajamos sobre el ejercicio realizado curso pasado).
2. Adaptación a web responsiva del ejercicio anterior.
3. Ejercicios prácticos sobre los contenidos expuestos en clase (menús desplegados, uso de sprites, animaciones y transiciones, elementos visibles y ocultos, posicionamiento de elementos dentro de la pantalla, efecto parallax)

El horario asignado a las tutorías individualizadas se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los proyectos personales. Su desarrollo englobará la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	58,5
Clases teóricas	25
Clases prácticas	30
Presentación de trabajos y proyectos	3,5
Realización de exámenes y revisión	
Actividades presenciales supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	90
Estudio	20
Preparación y realización de trabajos	70
Asistencia a exposiciones o conferencias	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	150

5.4. Actividades evaluables



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Programación en CSS Gestores de Contenido

La evaluación se realizará a través de trabajos teóricos-prácticos y otras actividades supervisadas (búsqueda y análisis de documentación en la red).

Los ejercicios se presentarán dentro de los plazos indicados, si la entrega es fuera de plazo, la calificación máxima que podrá obtener el alumno en dicho ejercicio será la de 5. Los trabajos suspendidos se podrán recuperar.

Trabajos de clase:

1. Adaptación a web fluida de una web pixel-perfect realizada con anterioridad (trabajamos sobre el ejercicio realizado curso pasado).
2. Adaptación a web responsiva del ejercicio anterior.
3. Ejercicios prácticos sobre los contenidos expuestos en clase (menús desplegables, uso de sprites, animaciones y transiciones, elementos visibles y ocultos, posicionamiento de elementos dentro de la pantalla, efecto parallax)

Trabajos de ADD:

1. Creación de una web responsiva. Aplicación de todos los efectos y elementos vistos en clase (menús desplegables, uso de sprites, animaciones y transiciones, elementos visibles y ocultos, posicionamiento de elementos dentro de la pantalla, efecto parallax)

Como actividad complementaria, la búsqueda y análisis de ejemplos en sitios web que utilicen los recursos que vamos aprendiendo en clase. Así mismo, búsqueda de soluciones alternativas a las propuestas desarrolladas inicialmente en clase.

Para promocionar, es necesario entregar todos los trabajos, y que estén aprobados.

Evaluación convocatoria extraordinaria

Entrega de los trabajos y realización de un examen teórico-práctico.

5.5. Bibliografía

General

Editorial Taschen, colección Web Design
Web Design: Navigation
Web Design: Portfolios
Web Design: Studios 1
Web Design: Flashfolios

Específica

<http://www.w3schools.com/> Esta es la web "no oficial" de desarrollo html y css. Tiene todos los contenidos necesarios, y se actualiza diariamente.

Alonso Álvarez García *html5*, Anaya Multimedia, 2010

Mario Rubiales Gómez *HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT* Anaya Multimedia, 2015

Alexis Goldstein, Louis Lazaris, Estelle Weyl *HTML5 Y CSS3* Anaya Multimedia, 2011

<https://adegiusti.files.wordpress.com/2013/09/el-gran-libro-de-html5-css3-y-javascript.pdf>



<https://librosweb.es/libro/css/>

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- Empleo correcto de los contenidos expuestos.
- Que se busquen soluciones alternativas a las propuestas en clase.
- Uso correcto de la terminología.
- Que los trabajos propuestos se entreguen en la fecha prevista, y cumpliendo con los mínimos especificados en cada caso.
- Que el alumno conozca lo que es un diseño fluido, un diseño responsivo, como utilizar librerías de MediaQuery, como integrar librerías JQuery, como realizar animaciones, transiciones, menús desplegables, posicionar elementos dentro de la ventana del navegador, como y cuando utilizar sprites, como utilizar efectos de sombras y transparencias, como realizar efectos Parallax, como aplicar efecto tipo Acordeon.
- Que muestre al menos un nivel de comprensión funcional de los contenidos tratados.

Los criterios de evaluación serán los mismos en las convocatorias ordinaria y extraordinaria

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura como se indica a continuación:

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los *trabajos de clase* como los *trabajos de ADD*), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media de trabajos de clase) \times 0,3] + [(media de trabajos de ADD) \times 0,7]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un *examen final* (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.

En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota del examen final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

Convocatoria extraordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los *trabajos de clase* como los *trabajos de ADD*) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.



Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota del examen final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.

8. CRONOGRAMA

Programación en CSS. Gestores de Contenido

	FEBRERO		MARZO				ABRIL			MAYO			JUNIO		
Clases teóricas	1	2	3	4	5	6				7					
Trabajos clase			Ejercicio 1				Ejercicio 2			Ejercicio 3					
Trabajos ADD			Ejercicio 4												
	CLASES TEÓRICAS					TRABAJOS DE CLASE					TRABAJOS DE ADD				
	1.- Introducción.- Utilización de Media Queries. Diseño fluido y responsivo. Adaptación de recursos multimedia a diseños responsivos.					Ejercicio 1.- Adaptación de un diseño fijo a fluido y responsivo.					Ejercicio 4.- Web libre, aplicando los conocimientos adquiridos.				
	2.- Css avanzado. Efectos de color, sombras, transparencias. Animación. Uso de sprites. Pseudo-clases. Efecto Parallax. Efecto Acordion.					Ejercicio 2.- Efectos CSS. Animación y transiciones, transparencias y sombras, diferentes menús, posicionamiento, uso de sprites, elementos visibles e invisibles, uso de Jquery, Parallax, Acordion.									
	3.- Gestores de contenido. WordPress, diseño y modificación de plantillas					Ejercicio 3.- Creación de una plantilla y aplicación de la misma dentro de WordPress.									

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se plantean actividades complementarias.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Programación en CSS Gestores de Contenido

En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos de clase y trabajos de ADD). Además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)

11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro.